

**Titel: Dierendropping.**

**Groep: 8.**

**Werkvorm(en): acteerspel.**

**Activiteit: De kinderen een mens vanuit een dierenrol en presenteren dat aan elkaar.**

**Inleiding.**

De groep zit in hoefijzeropstelling. Vertel dat jullie in deze les gaan acteren. Benadruk dat je bij acteerspel duidelijk moet spreken en vanuit houding en gebaar moet spelen.

**Warming up klassikaal.**

De groep staat verspreid in het lokaal.

Instructie: *Je krijgt straks spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met een klasgenoot.*

Spelopdrachten: Je komt thuis van een lange schooldag en eet een pak koekjes, een zak drop en twee boterhammen met pindakaas. Je auto zit vast in de modder, je tilt de achterkant op en duwt hem eruit. Je moet 's nachts naar de wc, maar je ziet helemaal niks: geen hand voor ogen. Je moet opstaan maar je bent nog vreselijk moe, alles gaat daardoor heel langzaam.

Geef kinderen steeds even de tijd om iedere spelopdracht uit te spelen.

**Warming up tweetallen.**

De groep zit in tweetallen in het lokaal op de grond, ze bepalen wie A is en wie B.

Instructie: *A gaat straks als eerste de winkel van B binnen, je mag kiezen of dat voor een reparatie is of om iets te kopen. Jullie krijgen steeds een eigenschap die je daarbij moet spelen. Je wisselt steeds de rol van klant en winkelier, de klant bepaalt of het om een aankoop of een reparatie gaat.*

Doe dit een keer voor met een kind voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan. Speel daarbij de A kant. Jij neemt de eigenschap 'bang', B (de winkelier) heeft de eigenschap 'sterk'. Ga bijvoorbeeld met een mobieltje terug dat al na een dag kapot is gegaan. De kinderen gaan staan en spelen zo lang door tot je de volgende opdracht geeft:

A is koppig, B is lui.

A is dom, B is stil.

A is traag, B is ziek.

A is doof, B is blind.

A is hongerig, B is snel.

**Kern.**

De groep zit in hoefijzeropstelling

Instructie: *Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om een dierenrol te trekken. Je mag straks geen dier trekken maar wel de eigenschap die erop staat. Als je een beetje als je dier beweegt is dat leuk, maar blijf een mensfiguur. In je werkgroep gaan jullie op dropping: midden in de nacht worden jullie ergens uitgezet om de weg terug te vinden. Lukt het om met al die 'dieren' samen te werken? Een paar 'dieren' zijn dubbel, maar dat is geen probleem.*

Laat ze een dierenkaart trekken. Bespreek kort de aandachtspunten op de opdrachtkaarten. Zie bijlage 1 voor een voorbeeldopdracht. Maak werkgroepen en deel de opdrachtkaarten uit.

Afbeeldingen: Zo ziek als een hond zijn, zo moe als een hond zijn, zo gezond als een vis, zo wijs als een uil, zo slim als een vos, zo blind als een mol zijn, zo mak als een lammetje zijn, zo doof als een kwartel, zo sterk als een beer, zo traag als een slak, zo dartel als een veulen, zo lui als een varken, zo stil als een muis, zo doof als een kwartel, zo fris als een hoentje, zo trots als een pauw, zo koppig als een ezel, zo dom als een gans, zo bang als een wezel, zo moedig als een leeuw, zo snel als een haas, zo zweterig als een otter, zo grijs als een duif, zo hongerig als een paard, zo listig als een slang.

Besprek kort de aandachtspunten op de opdrachtkaarten. Zie bijlage 1 voor een voorbeeldopdracht. Maak werkgroepen en deel de opdrachtkaarten uit.

Bijlage 1: (dit voorbeeld zit niet bij de opdrachten dus je kunt het klassikaal bespreken).

## **Dierendropping.**

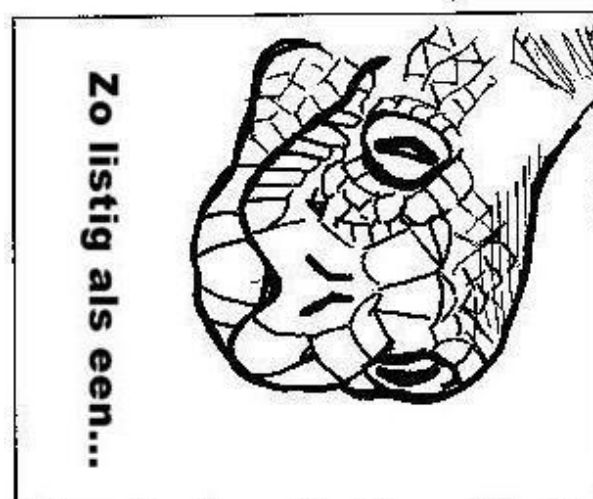
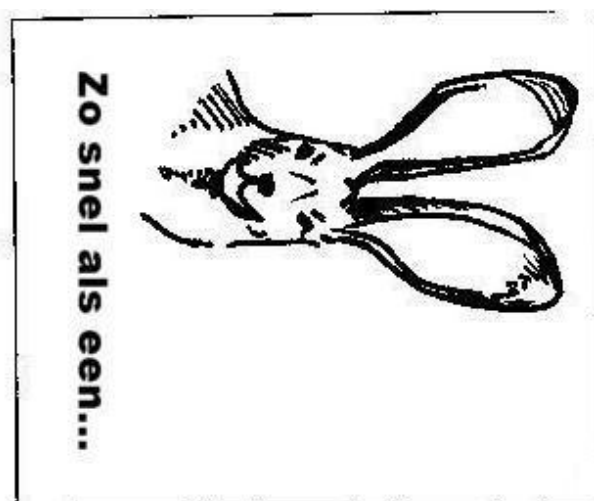
Je speelt straks een mens met de eigenschap die op je dierenafbeelding staat. Iemand dezelfde afbeelding? Geen probleem!

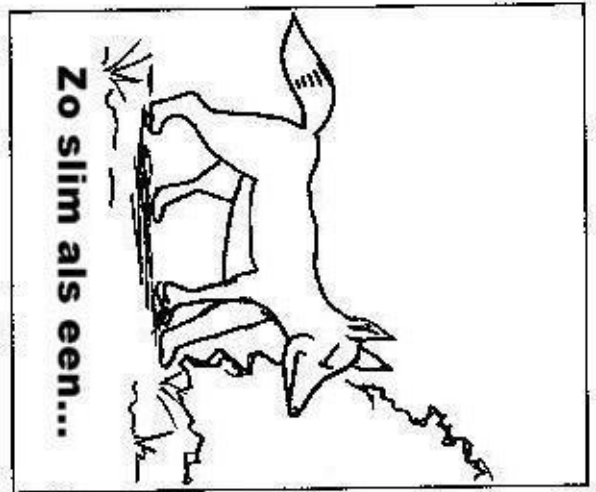
Jullie worden gedropt: midden in het donker uit de auto gezet om op eigen kracht terug te komen. Jullie zijn dus de weg kwijt:

- Wie neemt de leiding?
- Wat gebeurt er?

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.  
Voorkom het uitbeelden van geweld of enorme ruzie.

**Extra opdracht** (als je er aan toe komt): Een van de rollen doet iets totaal onverwachts.  
*Zeg het voorafgaand aan de presentatie als je de extra opdracht hebt gedaan.*

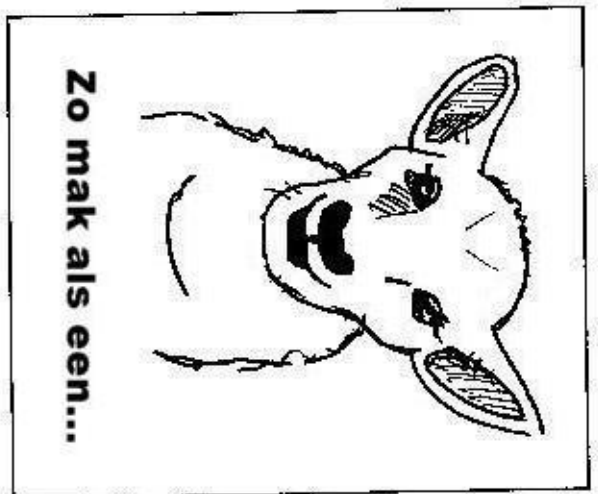




**Zo slim als een...**



**Zo blind als een...**



**Zo mak als een...**



**Zo sterk als een...**

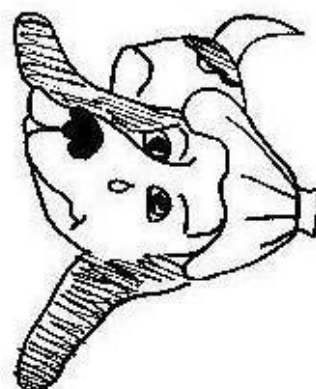


**Zo doof als een...**

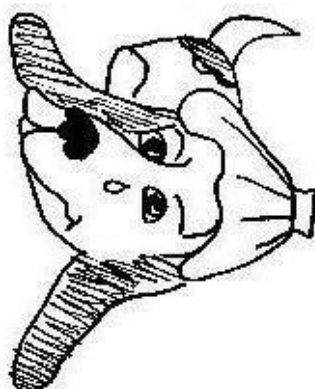


**Zo sterk als een...**

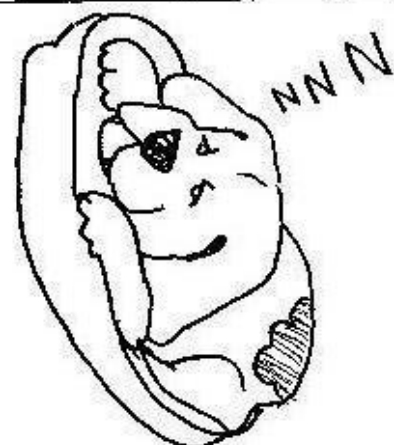
**Zo ziek als een...**



**Zo ziek als een...**



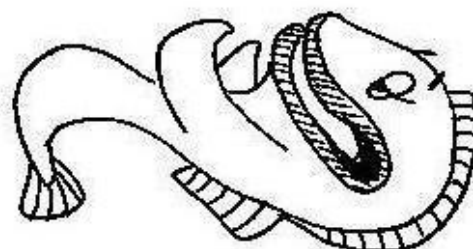
**Zo moe als een...**



**Zo wijs als een...**

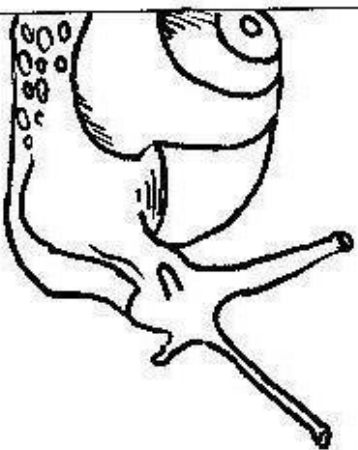


**Zo gezond als een...**



**Zo moe als een...**

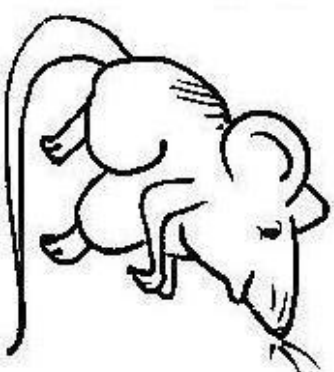




**Zo traag als een...**



**Zo darterel als een...**



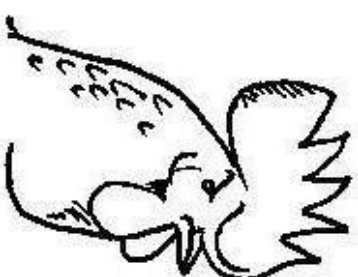
**Zo stil als een...**



**Zo lui als een...**

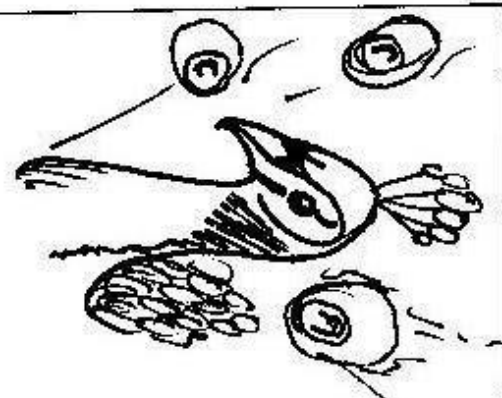
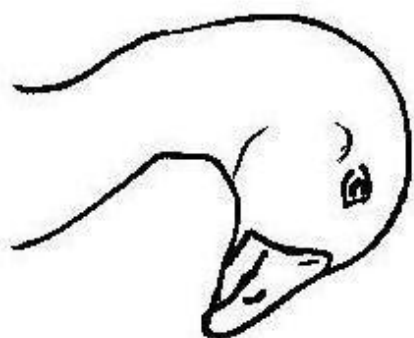


**Zo lui als een...**



**Zo fris als een...**

**Zo dom als een ...**



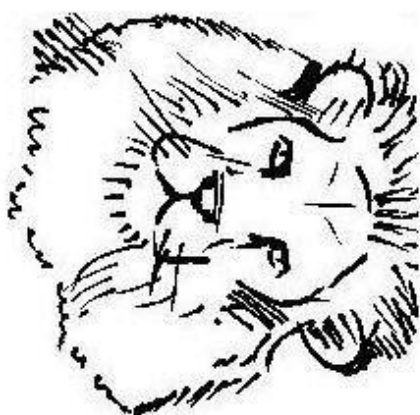
**Zo trots als een...**

**Zo bang als een...**

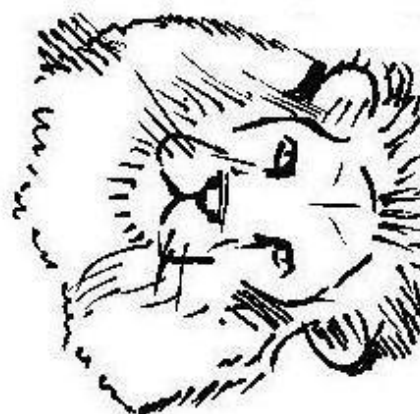


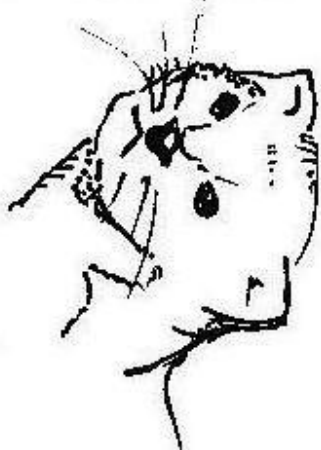
**Zo koppig als een...**

**Zo moedig als een...**

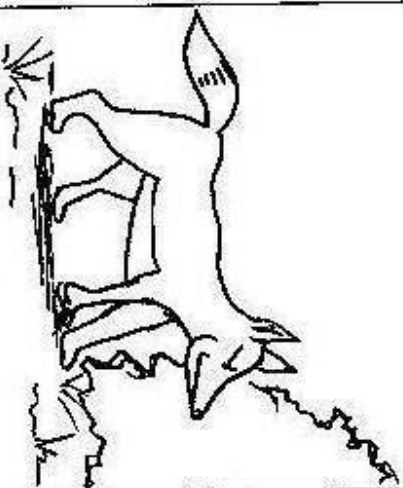


**Zo moedig als een...**

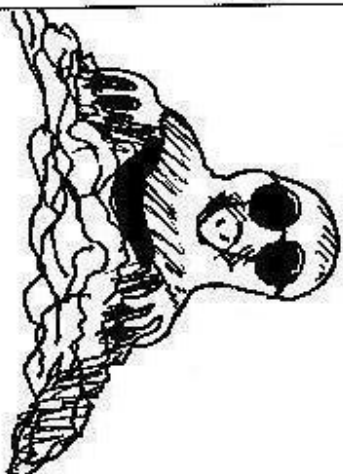




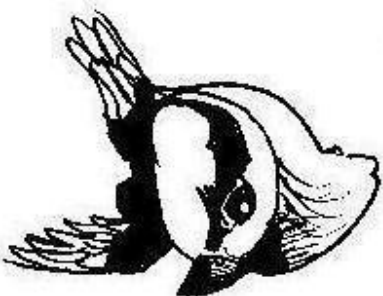
**Zo bang als een...**



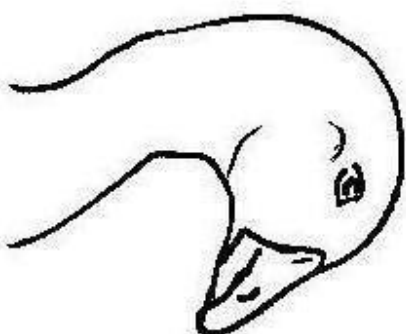
**Zo slim als een...**



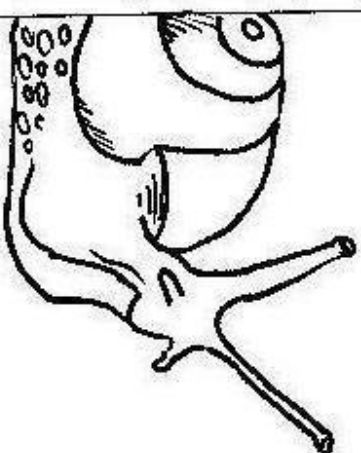
**Zo blind als een...**



**Zo doof als een...**



**Zo dom als een ...**



**Zo traag als een...**



## **Dierendropping.**

Je speelt straks een mens met de eigenschap die op je dierenafbeelding staat. Iemand dezelfde afbeelding? Geen probleem!

Jullie worden gedropt: midden in het donker uit de auto gezet om op eigen kracht terug te komen. Jullie zijn dus de weg kwijt:

- Wie neemt de leiding?
- Wat gebeurt er?

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.  
Voorkom het uitbeelden van geweld of enorme ruzie.

**Extra opdracht** (als je er aan toe komt): Een van de rollen doet iets totaal onverwachts.  
*Zeg het voorafgaand aan de presentatie als je de extra opdracht hebt gedaan.*

## **Dierendropping.**

Je speelt straks een mens met de eigenschap die op je dierenafbeelding staat. Iemand dezelfde afbeelding? Geen probleem!

Jullie worden gedropt: midden in het donker uit de auto gezet om op eigen kracht terug te komen. Jullie zijn dus de weg kwijt:

- Wie neemt de leiding?
- Wat gebeurt er?

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.  
Voorkom het uitbeelden van geweld of enorme ruzie.

**Extra opdracht** (als je er aan toe komt): Een van de rollen doet iets totaal onverwachts.  
*Zeg het voorafgaand aan de presentatie als je de extra opdracht hebt gedaan.*

## **Dierendropping.**

Je speelt straks een mens met de eigenschap die op je dierenafbeelding staat. Iemand dezelfde afbeelding? Geen probleem!

Jullie worden gedropt: midden in het donker uit de auto gezet om op eigen kracht terug te komen. Jullie zijn dus de weg kwijt:

- Wie neemt de leiding?
- Wat gebeurt er?

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.  
Voorkom het uitbeelden van geweld of enorme ruzie.

**Extra opdracht** (als je er aan toe komt): Een van de rollen doet iets totaal onverwachts.  
*Zeg het voorafgaand aan de presentatie als je de extra opdracht hebt gedaan.*

© All content dramamethode dramaland copyright: [www.dramaland.nl](http://www.dramaland.nl)

## **Dierendropping.**

Je speelt straks een mens met de eigenschap die op je dierenafbeelding staat. Iemand dezelfde afbeelding? Geen probleem!

Jullie worden gedropt: midden in het donker uit de auto gezet om op eigen kracht terug te komen. Jullie zijn dus de weg kwijt:

- Wie neemt de leiding?
- Wat gebeurt er?

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.  
Voorkom het uitbeelden van geweld of enorme ruzie.

**Extra opdracht** (als je er aan toe komt): Een van de rollen doet iets totaal onverwachts.  
*Zeg het voorafgaand aan de presentatie als je de extra opdracht hebt gedaan.*

## **Dierendropping.**

Je speelt straks een mens met de eigenschap die op je dierenafbeelding staat. Iemand dezelfde afbeelding? Geen probleem!

Jullie worden gedropt: midden in het donker uit de auto gezet om op eigen kracht terug te komen. Jullie zijn dus de weg kwijt:

- Wie neemt de leiding?
- Wat gebeurt er?

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.  
Voorkom het uitbeelden van geweld of enorme ruzie.

**Extra opdracht** (als je er aan toe komt): Een van de rollen doet iets totaal onverwachts.  
*Zeg het voorafgaand aan de presentatie als je de extra opdracht hebt gedaan.*